

Regularien des Golfclub Issum-Niederrhein e.V.

aktualisiert am 25.7. 2025

1. Präambel

2. Allgemeine Regeln für den Spielbetrieb

- 2.1. Spielberechtigung
- 2.2. Spielbetrieb
- 2.3. Vorrecht am ersten Abschlag
- 2.4. Durchspielen
- 2.5. Platzsperre für Wettspiele
- 2.6. Privatwettspiele und Gruppen
- 2.7. Zügiges Spiel
- 2.8. Platzpflege
- 2.9. Etikette
- 2.10. Kleiderordnung
- 2.11. Platzaufsicht
- 2.12. Hunde
- 2.13. Sanktionen

3. Rahmenausschreibung für Wettspiele und Extra Day Scores

- 3.1. Generelle Spielbedingungen
- 3.2. Einreichung von Zählkarten
- 3.3. Datenschutz
- 3.4. Nearest to the pin
- 3.5. Longest Drive
- 3.6. Extra Day Scores
- 3.7. Stechen
- 3.8. Richtzeiten
- 3.9. Langsames Spiel
- 3.10. Preise

4. Platzregeln

- 4.1. Aus
- 4.2. Übungsflächen

- 4.3. Penalty Areas
- 4.4. Hemmnisse
- 4.5. Ungewöhnliche Platzverhältnisse
- 4.6. Erleichterung
- 4.7. Fahrspuren
- 4.8. Stromleitungen
- 4.9. Bestandteile des Platzes
- 4.10. Eingebetteter Ball
- 4.11. Besserlegen

1. Präambel

Alle Mitglieder und Gastspieler unseres Platzes sind angehalten, die Regularien des Golfclubs Issum-Niederrhein e.V. zu beachten und in fairer Weise auszulegen. Nicht jede Einzelheit kann in Regeln gefasst werden. Vielmehr sollten Fairplay und gegenseitige Rücksichtnahme unser Tun auf dem Golfplatz bestimmen.

2. Allgemeine Regeln für den Spielbetrieb

2.1. Spielberechtigung

Die Berechtigung zum Spielen auf dem Platz des GC Issum Niederrhein e. V. haben

- 2.1.1. Clubmitglieder mit einem Hcpl von 54 oder besser.
- 2.1.2. Gäste, die eine Mitgliedschaft in einem anerkannten in- oder ausländischen Golfclub oder im VcG nachweisen können.
- 2.1.3. Passive Mitglieder haben kein Spielrecht.
- 2.1.4. Die Übungsanlagen können von jedem Mitglied und jedem Gast genutzt werden.
- 2.1.5. Zur Kontrolle der Spielberechtigung haben Clubmitglieder den Bag-Anhänger und Gäste die Gästekarte gut sichtbar am Bag anzubringen. Gastgebühren sind vor Beginn des Spiels zu entrichten.

2.2. Spielbetrieb

Die Runde ist grundsätzlich am 1. Abschlag zu beginnen.

Es sind in privatem Spiel maximal Vierball-Spiele erlaubt.

An Abschlag 10 darf ein Spiel nur begonnen oder nach Pause fortgesetzt werden, wenn Spiele auf der kompletten Runde nicht behindert werden. Schlägt ein Spiel auf Bahn 9 ab, ist an Abschlag 10 eine Spielaufnahme nicht mehr statthaft. Spiele, die an Abschlag 10 beginnen, haben später kein Vorrecht an Abschlag 1.

An Wochenenden und Feiertagen darf von Abschlag 10 grundsätzlich nicht gestartet werden, es sei denn, dies wurde durch die Platzaufsicht gestattet.

Der Beginn einer Runde an anderen als der 1. und 10. Spielbahn ist grundsätzlich nicht erlaubt. Das Abkürzen oder Querspielen durch Auslassen oder Überspielen von Löchern ist nicht zulässig.

Gastspieler, auch in Begleitung von Mitgliedern, erhalten an Wochenenden nur beschränkt und nach Voranmeldung eine Spielzusage, wenn der zu erwartende Spielandrang dies erlaubt.

Mitglieder müssen Ihre Gäste persönlich im Sekretariat anmelden und mit ihnen zusammen spielen, wenn das reduzierte Gäste-Greenfee in Anspruch genommen wird.

Spieler mit Clubvorgabe dürfen an Wochenenden und Feiertagen nur in Begleitung von Spielern mit DGV-Vorgabe spielen. Dabei sollten in einem Spiel Spieler mit Clubvorgabe nicht in der Mehrzahl sein.

2.3. Vorrecht am ersten Abschlag

Wochentags: Zweiball- vor Dreiball- vor Vierballspielen

An Wochenenden und Feiertagen: Vierball- vor Dreiball- vor Zweiballspielen

Das Zusammenfassen von Spielern zu Drei- oder Vierballspielen darf an Wochenenden und Feiertagen nicht zurückgewiesen werden, weder am Abschlag noch auf der Runde.

Ein Einzelspieler hat keinen Anspruch vor anderen Spielen abzuschlagen oder andere Spiele zu überholen.

2.4. Durchspielen

Folgt einem Spiel ein anderes in kurzem Abstand, so hat das vordere Spiel sofort durchspielen zu lassen, falls

- das hintere Spiel sichtlich schneller spielt
- das vordere Spiel den Anschluss nach vorne verloren hat (mehr als eine Spielbahnlänge)
- das vordere Spiel einen Ball zu suchen beginnt.

Einer Aufforderung zum Durchspielen muss nachgekommen werden, wenn weitere Spiele folgen.

2.5. Platzsperre für Wettspiele

Für Clubwettspiele, Damen- Herren- und Seniorentage sowie genehmigte Privatturniere wird der Platz in erforderlichem Umfang für den allgemeinen Spielbetrieb gesperrt. Vorbehaltlich einer im Einzelfall anderen Festlegung ist der 1. Abschlag (ggf. auch Abschlag 10) 30 Minuten vor und nach dem Wettspiel (Abschlag letztes Spiel) gesperrt. Spielergruppen, die nach einem Turnier starten, müssen mindestens ein Loch Abstand zum letzten Turnierspiel halten. Sie dürfen erst dann abschlagen, wenn das Turnierspiel das Grün verlassen hat oder - bei Par-5-Löchern - außer Sichtweite ist.

Spielergruppen vor einem Turnier müssen den Platz räumen, wenn das erste Turnierspiel aufläuft.

Ausnahme:

Es kann vorkommen, dass in einem Turnier ein Zweier-Spiel vorweg und extrem schnell spielt. Dann muss die vor dem Turnier gestartete Spielergruppe dieses Spiel sofort durchspielen lassen. Die Konzentration des 1. Turnierspiels soll dadurch nicht gestört werden. Läuft das nächste Turnierspiel auch auf, muss die vor dem Turnier gestartete Spielergruppe den Platz unverzüglich verlassen.

Nicht am Wettspiel beteiligte Spieler haben nach dem Wettspiel Abschlagsvorrecht vor Turnierspielern, die erneut eine Runde oder Teilrunde spielen wollen.

2.6. Privatwettspiele und Gruppen

Alle bei der Clubleitung angemeldeten und genehmigten Privatwettspiele von Gruppen haben die Berechtigung, innerhalb der zugeteilten Startzeit mit allen Teilnehmern abzuspielen und einen angemessenen störungsfreien Spielverlauf zu erhalten. Solche Wettspiele können an Wochenenden und Feiertagen nur ausnahmsweise genehmigt werden.

2.7. Zügiges Spiel und Ready Golf (Regel 6.4)

Ready Golf nach **Regel 6.4** zu spielen, ist ausdrücklich erwünscht. Um allen Golfspielern ein ungehindertes Golfspiel zu ermöglichen, wird um zügiges Spielen gebeten. Spielverzögerungen jeglicher Art sind zu vermeiden. Notfalls muss ein Loch durch Aufnahme des Balles beendet werden, insbesondere, wenn im Zählspiel nach Stableford keine Punkte mehr zu erreichen sind.

Glaubt ein Spieler, dass sein Ball im Aus sein kann, so soll er, um Zeit zu sparen, einen provisorischen Ball spielen. Spieler, die einen Ball suchen, sollen nachfolgenden Spielern unverzüglich ein Zeichen zum Überholen geben, wenn der gesuchte Ball offensichtlich nicht sogleich zu finden ist. Sie sollen nicht zunächst 3 Minuten suchen, bevor sie überholen lassen. Ihr Spiel sollen sie erst fortsetzen, wenn die nachfolgenden Spieler überholt haben und außer Reichweite sind.

Sofort nach Beendigung eines Loches sollen die Spieler das Grün zügig verlassen.

Kann ein Spiel seine Position auf dem Platz nicht behaupten und bleibt um mehr als ein volles Loch hinter dem vorausgehenden Spiel zurück, so soll es die nachfolgenden Spieler zum Überholen auffordern.

2.8. Platzpflege

Spuren im Bunker sind sorgfältig zu harken, ausgeschlagene Divots sind zurückzulegen und anzudrücken. Eine auf dem Grün verursachte Pitchmarke (auch von anderen Spielern) muss in jedem Fall sofort glattflächig ausgebessert werden. Harken sind vollständig in die Bunker zurückzulegen.

Mit Trolleys und Golfcarts darf weder über Grüns, Vorgrüns noch zwischen Grüns und Bunker gefahren werden. Greenkeepern ist bei der Arbeit auf dem Platz angemessener Vorrang einzuräumen.

Annäherungsschläge maximal in Schenkelhöhe auf dem Puttinggrün am Clubhaus sind erlaubt, wenn dadurch niemand auf dem Grün gefährdet wird. Für andere Übungsschläge stehen das Übungsareal an der „Alten 6“, die Driving Range und das neue Areal hinter der „alten Driving-Range“ zur Verfügung. Probeschwünge mit Bodenkontakt sind auf Abschlagen nicht gestattet.

2.9. Verhaltensvorschriften (Etikette)

Die Verhaltensvorschriften (Etikette) sind Bestandteil der Golfregeln. Ein wiederholtes Missachten der Verhaltensvorschriften (Etikette) kann zu den unter 2.13. genannten Sanktionen führen.

2.10. Kleiderordnung

Auf unserer Golfanlage legen wir Wert auf korrekte Bekleidung. Erwünscht sind Hemden/Shirts mit Kragen, die die Schultern bedecken, sowie Hosen und Röcke in angemessener Länge.

Unerwünscht sind Blue Jeans, Hosen mit Rissen, Löchern o.ä. Trainingsanzüge jeglicher Art sowie Bade- und Surferhosen.

Kopfbedeckungen sind im Clubhaus abzunehmen.

2.11. Platzaufsicht

Die Platzaufsicht überwacht die Einhaltung der Verhaltensvorschriften (Etikette) und der Regeln für den Spielbetrieb. Im Interesse der Allgemeinheit sollte sich jedes Clubmitglied auf der Runde verpflichtet fühlen, Mitspieler **dezent** auf Verstöße aufmerksam zu machen.

Alle Spieler haben den Anweisungen der Platzaufsicht Folge zu leisten.

2.12. Hunde

Hunde sind auf der Anlage des Golfclub Issum zugelassen. Dies gilt auch für die Terrasse, nicht jedoch für das Clubhaus.

2.13. Sanktionen

Die Einhaltung der Regularien ist keine Empfehlung, sondern Pflicht für jedes Mitglied und jeden Gast.

Bei Nichtbeachtung der Regularien kann der Spieler von der Platzaufsicht verwarnet und im Wiederholungsfall des Platzes verwiesen werden.

Zudem kann der Spielausschuss bei schwerwiegenden Verstößen in Absprache mit dem Vorstand ein zeitliches Spielverbot aussprechen.

3. Rahmenaussschreibung für Wettspiele und Relevante Privatrunden (RPR)

3.1. Generelle Spielbedingungen

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes und den Regularien des Golfclub Issum-Niederrhein e.V. Wettspiele werden nach dem DGV-Vorgabensystem ausgerichtet.

3.2. Einreichung von Zählkarten

Die Zählkarte ist nach der Runde unverzüglich im Sekretariat bei der Spielleitung einzureichen (Regel 3.3 b (2)). Erst wenn der Spieler das Sekretariat verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben. Bei Registrierten Privatrunden (RPR) kann die Zählkarte alternativ in den „schwarzen Briefkasten“ eingeworfen werden.

3.3. Datenschutz

Teilnehmer an Wettspielen erklären sich mit ihrer Anmeldung zum Wettspiel mit einer Verwendung ihrer personenbezogenen Daten zur Erstellung und Veröffentlichung von Melde-, Start- und Ergebnislisten sowie mit der Veröffentlichung von Turnierfotos einverstanden.

3.4. Nearest to the Pin

Ist ein Wettspiel mit einer „Nearest-to-the-Pin“-Wertung ausgeschrieben, so gilt folgendes: Der Ball muss mit dem ersten Schlag auf dem Grün liegen. Die Entfernung zum Lochrand darf gemessen werden, wenn alle Spieler der Gruppe das Loch beendet haben.

3.5. Longest Drive

Ist ein Wettspiel mit einer „Longest-Drive“-Wertung ausgeschrieben, so gilt folgendes: Es zählt der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf der kurzgemähten Rasenfläche (Fairwayhöhe oder kürzer) liegen.

3.6. Registrierte Privatrunden (RPR)

Für Registrierte Privatrunden gelten die DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen. RP-Runden können nur an Tagen gespielt werden, an denen vorgabenwirksame Bedingungen gegeben sind. Grundsätzlich darf nur eine RP-Runde pro Tag gespielt werden.

3.7. Stechen

Falls nicht anders in der Ausschreibung erwähnt, gilt für Stechen im Zählspiel das Prinzip Schwere/Leichte Löcher nach dem Vorgabenverteilungsschlüssel (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9).

Bei Schlaggleichheit gelten die besseren 9, dann 6, dann 3, dann 1 Löcher.

Im Lochspiel wird das Spiel auf Bahn 1 fortgesetzt.

Für die Nettowertung wird das Stechen unter Einbeziehung der Spielvorgabe durchgeführt.

3.8. Richtzeiten

Es gelten folgende Richtzeiten:

Zweierflights sollen an Par 3-Löchern höchstens 9 Minuten, an Par 4-Löchern 11 Minuten und an Par 5-Löchern 13 Minuten benötigen.

Dreierflights sollen an Par 3-Löchern höchstens 11 Minuten, an Par 4-Löchern 14 Minuten und an Par 5-Löchern 16 Minuten benötigen.

Viererflights sollen an Par 3-Löchern höchstens 12 Minuten, an Par 4-Löchern 15 Minuten und an Par 5-Löchern 17 Minuten benötigen.

3.9. Langsames Spiel

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren oder hat sie mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, so wird die Spielergruppe ermahnt. Wird danach eine Verbesserung des Spieltempos nicht festgestellt, wird der Spielergruppe mitgeteilt, dass ab sofort für jeden einzelnen Spieler eine Zeitnahme durchgeführt wird. Die Zeitnahme beginnt, wenn der Spieler mit seinem Schlag an der Reihe ist.

Überschreitet der erste Spieler die Zeit von 50 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so wird dies als Verstoß gegen Regel 5.6a angesehen.

Strafe für Verstoß im Lochspiel: 1. Verstoß: Lochverlust; 2. Verstoß: Disqualifikation

Strafe für Verstoß im Zählspiel: 1. Verstoß: ein Schlag; 2. Verstoß: Grundstrafe (zwei Schläge);

3. Verstoß: Disqualifikation

3.10. Preise

Es gilt Doppelpreisausschluss. Ausgenommen davon sind Sonderpreise und Wanderpreise. Nettopreise können nur von Spielern/Innen mit aktuellen (aktiven) Vorgaben gewonnen werden. Sponsoren/Ausrichter haben das Recht von dieser Regel abzuweichen.

4. Platzregeln

4.1. Aus

Die Ausgrenze wird durch die den Platz umgebenden Zäune und/oder weiße Pfähle gekennzeichnet. Ein Ball, der die Ausgrenze überquert und auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt, gilt als „Aus“ (zu beachten auf den Spielbahnen 1, 10, 16, 17). Es ist entsprechend **Regel 18.2** zu verfahren.

4.2. Übungsflächen

Übungsflächen: „Alte Sechs“ zwischen Fairways 6 + 9 und Abschlag 7 sowie das Übungsgrün an Abschlag 10: Innerhalb dieser Flächen dürfen Spieler auch am Tage des Wettspiels üben. Dies gilt nicht als „Üben auf dem Platz“ (**Regel 5.2b**).

4.3. Penalty Areas

Penalty Areas (**Regel 17**) sind durch gelbe Linien und/oder Pfähle (gelbe Penalty Area) oder rote Linien und/oder Pfähle (rote Penalty Area) gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt der Verlauf der Linie.

4.4. Hemmnisse

Alle Gebäude (ebenso der Hofbereich und der umzäunte Garten des Bauernhofes, Schutzhütten, Straßen und Wege sowie Brücken (Bahn 14 + 17) und Hochspannungsmasten sind unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1). Etikettierte, gekennzeichnete oder mit Pfählen und/oder Gießringen versehene Anpflanzungen sind – einschließlich des sie umgebenden Gießringes – unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1).

4.5. Ungewöhnliche Platzverhältnisse

Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1) sind durch blaue Pfähle und/oder weiße Einkreisungen gekennzeichnet.

4.6. Erleichterung

Auf allen Wegeführungen, auch denen mit Grasbewuchs, kann Erleichterung ohne Strafschlag nach Regel 16.1a in Anspruch genommen werden.

Bahn 14 (Platzregel): Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball in der roten Penalty Area liegt, darf der Spieler mit jeweils einem Strafschlag neben den in Regel 17.1 genannten drei Wahlmöglichkeiten der Erleichterung (Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust; Erleichterung auf der Linie zurück; seitliche Erleichterung) als vierte zusätzliche Wahlmöglichkeit der Erleichterung seitliche Erleichterung auf der gegenüberliegenden Seite der roten Penalty Area, gleich weit vom Loch entfernt, in Anspruch nehmen.

Diese Platzregel gilt ausdrücklich nicht, wenn das Wettspiel unter den Bedingungen des GV NRW (Ligaspiele) oder unter den Bedingungen des DGV (DGL-Spiele) stattfindet.

4.7. Fahrspuren

Fahrspuren auf dem Platz: Der Spieler kann nach Regel **16.1a** Erleichterung in Anspruch nehmen.

4.8. Stromleitungen

Stromleitungen: Trifft ein Ball eine Hochspannungsleitung oder deren auf dem Platz befindlichen Mast, so muss der Schlag ignoriert und straflos wiederholt werden (**Regel 14.6**). Ist der Ball nicht sofort wiederzuerlangen, darf er durch einen anderen Ball ersetzt werden. Alle Strommasten sind als Hemmnisse zu betrachten (**siehe Platzregel 4.4**).

4.9. Bestandteile des Platzes

Bestandteile des Platzes: Die Steinmauer an Grün 5 ist Bestandteil des Platzes. Der Ball muss gespielt werden, wie er liegt. Er kann jedoch gemäß **Regel 19** für unspielbar erklärt werden.

4.10. Eingebetteter Ball

Ein eingebetteter ist nach Regel 16.3 zu behandeln. Erleichterung nach dieser Regel wird nur dann gewährt, wenn der Ball im Gelände eingebettet ist und in seinem **eigenen** Einschlagloch liegt.

4.11. Besserlegen

Besserlegen: In der Zeit vom 1. November bis zum 30. April gilt: Ein Ball auf der kurzgemähten Rasenfläche im Gelände darf straflos bewegt oder aufgehoben und gereinigt werden und innerhalb von 15 cm von der ursprünglichen Stelle aber nicht näher zum Loch, nicht in eine Penalty Area und nicht auf dem Grün hingelegt werden. Der Spieler darf dies vor dem Schlag nur einmal tun. Ein so bewegter oder hingelegter Ball ist „im Spiel“.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel: Zählspiel: Grundstrafe (2 Strafschläge) / Lochspiel: Lochverlust